

PENGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI RAGAM ALAT MUSIK

Fatimah¹⁾, Ngadino Y.²⁾, Karsono³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail: fatimah_izati@yahoo.co.id

Abstract: The purpose of this research is to improve the ability to identify a variety of musical instrumen through quartet card media in Cultural Arts and Craftmanship Subject on fourth grade students of SDN 01 academic year of 2012/2013. The from of the research is classroom action research (CAR). Source of data are teachers and students. Data collection techniques are interviews, tests, observation, and documentation. The validity of the data used were triangulation of data and triangulation methods. The analysis of data used is interactive analysis techniques. Research procedure using the cycle model, which consist of two cycle. Each cycle were two meeting. The results showed that the used of quartet card media can improve the ability of student to identify a variety of a musical instruments.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik dengan penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran SBK pada siswa kelas IV SDN 01 Jatisawit tahun ajaran 2012/2013. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik validitas data yang digunakan adalah triangulasi data dan triangulasi metode. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif. Prosedur penelitian menggunakan model siklus, yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik.

Kata kunci: Kartu kuartet, kemampuan, mengidentifikasi

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), seperti yang dicantumkan dalam Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran saja karena kebudayaan mencakup segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Oleh karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan SBK mempunyai keunikan, kebermaknaan, dan bermanfaat terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspeksi atau berkreasi dan berapresiasi, fungsi ini tidak dapat dipisahkan oleh mata pelajaran lain (KTSP, 2006). Selain itu SBK dapat mengasah otak kanan siswa. Otak kanan berhubungan dengan aktivitas kreatif berkaitan dengan irama, musik, warna, dan gambar. Otak kanan mendorong orang untuk terampil, kreatif, dan inovatif (Subekti, 2009). Walaupun di dalam Sekolah Dasar (SD) pembelajaran SBK tidak terlalu ditekankan tetapi pembelajaran SBK

sangat penting bagi perkembangan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Kenyataan yang terjadi sekarang ini, generasi muda Indonesia mulai meninggalkan kebudayaannya. Bahkan tidak lagi mengenal budaya-budaya nusantara. Kenyataan ini kontradiktif dengan orang-orang bangsa asing yang justru terpesona dengan budaya yang dimiliki oleh nusantara, baik dari adat istiadat, baju daerah begitu pula dengan musik-musik yang ada di nusantara. Di bangsa Indonesia ada \pm 500 suku yang menghuni 3000 pulau dari 17.000 pulau yang ada. Jika satu suku mempunyai satu jenis musik, sudah berapa ratus jenis musik yang dimiliki bangsa ini.

Kenyataan adanya generasi muda yang tidak lagi mengenal budaya musik nusantara berkaitan dengan pengetahuan dibangku sekolah. Sejak SD sampai SLTA siswa lebih banyak mempelajari teori-teori ilmu musik barat, sedangkan informasi tentang musik tradisi nusantara jarang diinformasikan. Akibatnya, siswa kurang memahami ragam sajian musik, ragam alat musik, bagaimana cara memainkannya, nama alat musiknya, asal da-

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2,3) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

erahnya hingga bahan yang digunakan. Sekarang ini generasi muda lebih mengenal alat musik dari barat. Hal ini dikarenakan alat musik dari barat lebih sering dimainkan dan lebih sering diekspose media. Ketidakseimbangan informasi mengenai musik nusantara juga disebabkan karena kurangnya guru memberikan pengetahuan tentang ragam alat musik di nusantara. Seandainya siswa sejak awal sudah tidak mengenal budaya nusantara, dikhawatirkan kelak mereka tidak mencintai, tidak menghargai, dan kurang bangga dengan budaya sendiri. Masalah seperti ini harus segera diatasi.

Kurangnya informasi dan materi musik tradisi, terjadi juga dalam pembelajaran SBK di SDN 01 Jatisawit. Hal tersebut terlihat dari rendahnya nilai materi keragaman alat musik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 01 Jatisawit, Jatiyoso, Karanganyar, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran SBK adalah ≥ 75 . Hasil pretes bahasan mengenal alat musik pada kelas IV SDN 01 Jatisawit menunjukkan dari 15 siswa hanya terdapat 1 siswa yang telah mencapai nilai di atas KKM atau 93,33% siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini merupakan bukti bahwa pembelajaran yang berlangsung belum bermakna bagi siswa, sehingga siswa kurang mampu memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 01 Jatisawit, diperoleh informasi bahwa pembelajaran SBK tidak terlalu dipentingkan dengan alasan SBK tidak diujikan dalam Ujian Nasional. Selain itu guru merasa tidak mempunyai keterampilan dalam pembelajaran SBK. Faktor lain rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran SBK, antara lain: 1) pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dengan metode ceramah, 2) model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, 3) belum memanfaatkan media yang menunjang materi pelajaran secara maksimal, 4) kurangnya sumber belajar. Hal ini mengakibatkan siswa lebih banyak diam, kurang aktif, dan kurang kreatif. Jika hal ini terus terjadi, maka akan memberi dampak buruk yang tidak baik bagi perkembangan siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah beserta faktor-faktor penyebabnya maka perlu

dilakukan perbaikan proses pembelajaran. Perbaikan dapat dilakukan dengan penggunaan model, metode, atau media yang sesuai agar siswa mampu memahami materi pelajaran SBK dengan baik. Utamanya adalah usaha meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik dalam pembelajaran SBK.

Dewasa ini, sudah banyak dikembangkan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, ataupun teknik dalam mengajar. Kesemuanya mengarah pada pembelajaran yang *student centered* dan bersifat konstruktivis. Artinya, proses pembelajaran merupakan proses yang menekankan pada serangkaian interaktif siswa dengan guru yang berlangsung dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya interaksi aktif antara guru dan siswa maka akan timbul suasana yang menyenangkan. Jika hanya guru yang aktif, maka proses pembelajaran kurang efektif. Menurut Usman (2008: 16) "Pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif, berupaya menarik minat dan perhatian dengan melibatkan siswa secara aktif, berupaya menarik minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, membangkitkan motivasi belajar, pelayanan individu (pembelajaran privat) dan penggunaan media dalam pembelajaran".

Dalam pembelajaran, media yang efektif adalah media yang mudah dibuat, murah, mudah digunakan, sederhana dan dapat menjadi fasilitas utama dalam proses pembelajaran. "Penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran" (Sudjana, 2001: 4).

Berdasarkan permasalahan mengenai pembelajaran SBK di SDN 01 Jatisawit di atas melalui penelitian ini menjadikan media sebagai solusinya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran materi SBK khususnya tentang ragam alat musik adalah menggunakan media kartu kuartet. Berdasarkan pemahaman mengenai teori di atas, dapat dilihat bahwa kartu kuartet adalah media yang efektif dalam proses pembelajaran, karena media kartu kuartet ini murah, mudah digunakan, dan sederhana. Pengguna-

an kartu kuartet ini sesuai dengan materi mengidentifikasi ragam alat musik. Dengan media ini siswa dapat belajar sambil bermain dan menjadikan siswa semakin tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Mereka mudah dapat belajar tentang ragam alat musik dengan suasana bermain, siswa tidak merasa bosan, selain itu mereka tidak akan merasa belajar padahal mereka sedang belajar tentang ragam alat musik.

Kartu kuartet adalah sebuah permainan kartu berpasangan 4. Dimainkan oleh 4 orang anak. Permainan ini terdiri dari 8 himpunan kartu dengan total sebanyak 32 kartu (32 alat musik). Permainan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan 4 kartu dengan tema yang sama sehingga menghasilkan pasangan yang anggotanya 4 kartu kuartet. Langkah-langkah permainan kartu kuartet sebagai berikut: 1) Pada saat permainan kartu kuartet ini siswa membentuk kelompok terlebih dahulu. Setiap kelompok bermain dapat terdiri dari 4 orang. Kartu diacak terlebih dahulu, dengan cara dikocok oleh satu orang; 2) Kartu dibagikan kepada setiap siswa, masing-masing siswa mendapatkan 4 kartu. Sisanya diletakkan ditengah-tengah area permainan; 3) Masing-masing siswa harus dapat menjaga kartunya agar tidak diketahui oleh lawan mainnya. 4) Permainan dimulai dari pemain pertama yaitu yang mengocok kartu; 5) Pemain pertama menebak pemain lainya dengan menyebutkan judul tema yang ingin ditebaknya dan menyebutkan nama alat musik yang diinginkan; 6) Jika pemain pertama berhasil menebak kartu pemain lawan, maka kartu tersebut harus diserahkan kepada si penebak dan penebak boleh melanjutkan tebakkannya kepada pemain lainnya; 7) Jika pemain tidak berhasil menebak nama alat musik milik pemain lainya maka pemain dapat mengambil satu kartu dari tumpukan kartu kuartet tersebut dan permainan dilanjutkan kepada pemain disamping sebelah kirinya untuk menebak kartu milik pemain lainnya; 8) Permainan boleh dilakukan secara berturut-turut kepada pemain yang sama; 9) Jika pemain sudah dapat mengumpulkan 4 kartu yang tergabung dalam satu himpunan pasangan kartu, maka kartu diletakkan di samping menandakan bahwa pemain sudah mengumpulkan 4 kartu dalam satu himpunan; 10) Pe-

main yang paling banyak mengumpulkan himpunan kartu kuartet, menjadi pemenangnya.

Pemilihan kartu kuartet sebagai media pembelajaran SBK ini karena berorientasi pada aktivitas siswa dalam bentuk permainan. Siswa merasa hanya bermain saja namun sebenarnya siswa sedang belajar. Dengan demikian pembelajaran lebih menyenangkan, menarik dan tidak membosankan.

Dengan penggunaan kartu kuartet ini diharapkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam alat musik nusantara menjadi semakin meningkat. Terkait dengan kemampuan mengidentifikasi, Sunarto dan Hartono mengungkapkan "Kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari bawaan dan latihan" (2008: 120). Sedangkan Hawadi berpendapat "Identifikasi adalah suatu prosedur yang dipilih dan cocok dengan ciri-ciri yang akan dicari dan selaras dengan program" (2002: 107). Sehingga dapat dirumuskan bahwa kemampuan mengidentifikasi adalah kesanggupan untuk melakukan suatu tindakan untuk menentukan identitas (benda, orang, dan lain-lain) yang didapatkan melalui proses pembelajaran, latihan, dan praktik. Sehingga terlihat ada perbedaan sebelum dan sesudah terjadinya proses pembelajaran, latihan, dan praktik tersebut.

Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik dalam pembelajaran SBK pada siswa kelas IV SDN 01 Jatisawit, Jatiyoso, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013 dengan penggunaan media kartu kuartet.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 01 Jatisawit, Jatiyoso, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 terhitung dari bulan Januari sampai April 2013. Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas IV SDN 01 Jatisawit. Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tahapan-tahapan dalam setiap siklusnya menunjuk pada pendapat Arikunto (2008), yaitu

terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis interaktif milik Miles dan Huberman (2009), metode analisis tersebut terdiri dari alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 80% dari 15 siswa kelas IV SDN 01 Jatisawit mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 75.

HASIL

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, terlebih dahulu diadakan observasi di kelas IV SD Negeri 01 Jatisawit, Jatiyoso, Karanganyar untuk mengetahui keadaan nyata yang terjadi di lapangan. Dalam tahap ini, peneliti melakukan pratindakan untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media kartu kuartet. Hasil nilai pretes menunjukkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik siswa rendah. Hasil nilai pratindakan seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Pratindakan

Interval	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Persentase (%)
40-47	1	43,5	43,5	6,67
48-55	3	51,5	154,5	20
56-63	4	59,5	238	26,66
64-71	6	67,5	405	40
62-80	1	76	76	6,67
Jumlah	15			100
Nilai rerata = $930 : 15 = 62$				
Ketuntasan Klasikal = $(1 : 15) \times 100\% = 6,67\%$				
Jumlah siswa yang tidak tuntas = $(14 : 15) \times 100\% = 93,33\%$				

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik siswa kelas IV SDN 01 Jatisawit pada pratindakan masih rendah. Dari 15 siswa, hanya 1 siswa atau 6,67% yang mendapatkan nilai ≥ 75 dan 14 siswa atau 93,33% mendapatkan nilai di ba-

wah KKM 75. Nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan rata-rata nilai 62.

Pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik, setelah digunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran. Hasilnya seperti terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Siklus I

Interval	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Persentase (%)
51-59	2	55	110	13,33
60-68	1	64	64	20
69-77	3	73	219	40
78-86	4	82	328	26,67
87-95	5	91	455	33,33
Jumlah	15			100
Nilai rerata = $1161,5 : 15 = 77,43$				
Ketuntasan Klasikal = $(9 : 15) \times 100\% = 60\%$				
Jumlah siswa yang tidak tuntas = $(6 : 15) \times 100\% = 40\%$				

Dari tabel 2 di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik pada siswa kelas IV SDN 01 Jatisawit pada siklus I telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pratindakan. Dari 15 siswa, terdapat 9 siswa (60%) yang mendapatkan nilai ≥ 75 dan 6 siswa (40%) yang mendapatkan nilai < 75 atau belum tuntas. Nilai terendah adalah 51 dan nilai tertinggi adalah 94. Rata-rata kelas adalah 77,43.

Dalam aspek proses pembelajaran, kinerja guru dan aktivitas siswa juga meningkat. Kinerja guru memperoleh skor rata-rata 3,12 dengan kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata 3,19 atau dapat dikatakan aktivitas siswa selama pembelajaran sangat baik.

Dari data frekuensi nilai pada tabel 2 terlihat bahwa kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik pada siklus I telah mengalami peningkatan dibandingkan pada pratindakan. Namun hasil pada siklus I tersebut belum memenuhi indikator kinerja. Untuk itu diperlukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik dengan menggunakan media kartu kuartet semakin meningkat pesat. Peningkatan tersebut terlihat dari ada-

nya peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal. Hasil pada siklus II tersebut seperti terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Siklus II

Interval	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Persentase (%)
72,5-77	1	74,75	74,75	6,67
78-82,5	1	80,25	80,25	6,67
83,5-88	1	85,75	85,75	6,67
89-93,5	2	91,25	182,5	13,33
94,5-100	10	97,25	972,5	66,66
Jumlah	15			100
Nilai rerata = $1397,5 : 15 = 93,17$				
Ketuntasan Klasikal = $(14 : 15) \times 100\% = 93,33\%$				
Jumlah siswa yang tidak tuntas = $(1 : 15) \times 100\% = 6,67\%$				

Berdasarkan tabel 3 di atas, terlihat adanya peningkatan nilai kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik, jika dibandingkan dengan siklus I. Dari 15 siswa, terdapat 14 siswa (93,33%) yang mendapat nilai ≥ 75 dan 1 siswa (6,67%) mendapat nilai < 75 . Nilai terendah adalah 72 dan nilai tertinggi adalah 100, dengan rata-rata kelas adalah 93,17. Selain itu, terjadi pula peningkatan pada kinerja guru yang memperoleh skor rata-rata akhir 3,82 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga meningkat dengan skor rata-rata akhir 3,57 dengan kategori sangat baik.

Dari paparan data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik dalam pembelajaran SBK pada siswa kelas IV SDN 01 Jatisawit, Jatiyoso, Karanganyar. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan sampai siklus II.

PEMBAHASAN

Pada pratindakan, nilai rata-rata kelas mencapai 62, ketuntasan klasikal mencapai 6,67% atau 1 dari 15 siswa yang telah mencapai nilai ≥ 75 . Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam alat musik tergolong sangat rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dengan metode ceramah, model pembelajaran kurang bervariasi, belum memanfaatkan media yang menunjang materi pembelajaran secara maksimal, ku-

rangnya sumber belajar, dan guru merasa belum mempunyai bekal keterampilan dalam pembelajaran SBK

Pada siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 77,43. Ketuntasan klasikalnya mencapai 60% atau 9 dari 15 siswa telah mencapai nilai ≥ 75 . Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan antara pratindakan dengan siklus I. Ketuntasan klasikal meningkat sebesar 53,33% yaitu dari 6,67% menjadi 60%. Peningkatan tersebut disebabkan karena proses pembelajaran telah menggunakan media kartu kuartet dan dengan media pendukung yang lainnya seperti LCD dan sumber belajar. Kinerja guru memperoleh skor rata-rata 3,12 (kategori sangat baik) dan aktivitas siswa 3,19 (kategori aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat baik). Meskipun kinerja guru dan aktivitas siswa tergolong kategori sangat baik, namun masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki agar pembelajaran menjadi optimal serta ketuntasan klasikal yang telah dicapai pada siklus I masih belum dapat mencapai indikator kerja yang ditetapkan yaitu 80%.

Pada siklus II rata-rata ketuntasan klasikal menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 93,17 dan ketuntasan klasikal mencapai 93,33% atau 14 dari 15 siswa telah mencapai nilai ≥ 75 . Ketuntasan klasikal antara siklus I dan II meningkat sebesar 33,33% yaitu dari 60% menjadi 93,33%. Sedangkan, jika dibandingkan dengan kondisi pratindakan ketuntasan klasikal antara pratindakan dan siklus II meningkat sebesar 86,66%, yaitu dari 6,67% menjadi 93,33%. Selain itu kinerja guru dan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Kinerja guru meningkat menjadi 3,82 dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa meningkat menjadi 3,57 dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut terjadi karena kekurangan-kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II.

Dari uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik. Meningkatnya kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik ini karena adanya penggunaan media kartu kuartet. Media kartu kuartet adalah me-

dia yang efektif, kartu kuartet mudah dalam penggunaannya, murah, dan menyenangkan serta siswa dapat belajar sambil bermain. Seperti yang diungkapkan Sudjana (2001) media yang efektif adalah media yang sifatnya praktis, siswa mudah dalam menggunakannya, dapat mengembangkan kreativitas guru dan siswa, dapat mengembangkan mutu SDM, murah, dan menjadi fasilitas utama dalam proses belajar mengajar. Kartu kuartet sendiri adalah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak, yang di dalamnya terdapat informasi mengenai materi ragam alat musik. Hal ini sejalan dengan pendapat Aserani (2012) yang menyatakan bahwa media kartu kuartet adalah salah satu bentuk permainan yang menggunakan media dengan teknik permainannya relatif sama dengan permainan kuartet biasa (yang sering dimainkan oleh anak-anak dan remaja), perbedaannya hanya terletak pada muatan isi dari permainan kartu kuartet tersebut.

Secara keseluruhan, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan mengiden-

tifikasi ragam alat musik pada siswa kelas IV. Dikatakan meningkat karena terdapat perubahan yang baik dari sebelumnya, yakni adanya peningkatan dari keadaan pratindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal, serta diiringi dengan peningkatan kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data pada siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ragam alat musik dalam pembelajaran SBK pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatisawit, Jatiyoso, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan pula bahwa penggunaan media kartu kuartet juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran SBK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aserani. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Al-Qur'an Berdasarkan Ilmu Tajwid dan Prakteknya pada Pembelajaran Pendidikan Al-Qur'an Melalui Media Kartu Permainan Kuartet Tajwid di Tingkat X Jasa Boga SMK Negeri 1 Tanjung*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Dinas Pendidikan Kabupaten Tabalong.
- Hawadi, A. Reni. (2002). *Identifikasi Keberbakatan Intelektual melalui Metode Non-tes: dengan Pendekatan Konsep Keberbakatan Renzulli*. Jakarta: Grasindo.
- Miles, M. B & Huberman, A. M. (2009). *Analisis Data Kuantitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI –Press).
- Mulyasa, H. E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Agensindo
- Sunarto dan Hartono. (2008). *Perkembangan peserta didik*. Depdikbud.
- Subekti, dkk. (2009). *Seni Budaya dan Keterampilan Kelas IV SD/MI*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Usman, M. User. (2008). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Depdikbud.